

学校编码: 10384

分类号_____密级_____

学 号: 10220101152212

UDC_____

厦 门 大 学

硕 士 学 位 论 文

RPG 游戏艺术之“第二人生”

**The ‘Second Life’ Artistic Characteristic
of Role-Playing-Game**

曹军清

指导教师姓名: 黄 鸣 奋 教 授

专 业 名 称: 艺 术 学

论文提交日期: 2013 年 4 月

论文答辩日期: 2013 年 5 月

学位授予日期: 2013 年 月

答辩委员会主席: _____

评 阅 人: _____

2013 年 月

厦门大学学位论文原创性声明

本人呈交的学位论文是本人在导师指导下,独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考其他个人或集体已经发表的研究成果,均在文中以适当方式明确标明,并符合法律规范和《厦门大学研究生学术活动规范(试行)》。

另外,该学位论文为()课题(组)的研究成果,获得()课题(组)经费或实验室的资助,在()实验室完成。(请在以上括号内填写课题或课题组负责人或实验室名称,未有此项声明内容的,可以不作特别声明。)

声明人(签名):

年 月 日

厦门大学博硕士论文摘要库

厦门大学学位论文著作权使用声明

本人同意厦门大学根据《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》等规定保留和使用此学位论文，并向主管部门或其指定机构送交学位论文（包括纸质版和电子版），允许学位论文进入厦门大学图书馆及其数据库被查阅、借阅。本人同意厦门大学将学位论文加入全国博士、硕士学位论文共建单位数据库进行检索，将学位论文的标题和摘要汇编出版，采用影印、缩印或者其它方式合理复制学位论文。

本学位论文属于：

（ ） 1. 经厦门大学保密委员会审查核定的保密学位论文，
于 年 月 日解密，解密后适用上述授权。

（ ） 2. 不保密，适用上述授权。

（请在以上相应括号内打“√”或填上相应内容。保密学位论文应是已经厦门大学保密委员会审定过的学位论文，未经厦门大学保密委员会审定的学位论文均为公开学位论文。此声明栏不填写的，默认为公开学位论文，均适用上述授权。）

声明人（签名）：

年 月 日

厦门大学博士论文摘要库

内 容 提 要

虽然林登实验室（Linden Lab）推出三维网络游戏《第二人生》（Second Life）至今已有整整十年，但学术界对“第二人生”的研究还多数停留在对此款游戏的介绍性、实用性研究之上，在游戏艺术层面上的研究也仅仅是在具体游戏框架内展开虚拟现实（自我）与虚拟社区（关系）研究。本文旨在将“第二人生”这一概念从上述游戏所赋予的特定意义加以提升，将它作为继林登实验室三维网络游戏《第二人生》之后大量涌现、深受其三维数码技术及高度逼真虚拟现实特点影响的 RPG 游戏所具有的艺术特征来加以整体把握和理解。这是本文的重点与创新之处。

本文第一章绪论厘清了学术界相关研究现状，说明了选题背景、原因及意义，阐明了选题创新点、研究思路与方法。

本文第二章考察“第二人生”的由来，将它产生的缘由归纳为艺术作品“第二世界”的创造、林登实验室三维网络游戏《第二人生》的实践、RPG 游戏特点的提炼；第三章分析“第二人生”的特点，从数字化拟仿技术的应用、拟仿“第二世界”中的虚拟角色扮演、虚拟角色人生历程的经历等角度予以阐述；第四章划分“第二人生”的模式，着眼点是英雄情结的“原型”显现、审美现代性语境下对社会的反思与救赎、后殖民环境中对民族文化的回归与传承。

本文第五章在人本主义心理学和游戏学理论指导下对“第二人生”机制加以剖析。重点在于玩家游戏动机与游戏类型、玩家对游戏角色的扮演以及玩家在虚拟社区中的交互。结论分析了“第一人生”和“第二人生”的关系。

关键词：RPG；第二人生；第二世界；虚拟交互

厦门大学博硕士论文摘要库

Abstract

It has been over ten years since the Linden Lab made the three-dimensional digital game <Second Life> in 2003, but most of the academic research on 'second life' is just resting on the introduction of the Linden game and its practical use. Some game art research about 'second life' on digital fiction (identity) and virtual community (relationships) is also limited in the specific game <Second Life>. This thesis aims at sublimating the concept of 'second life' from its particular significance in the Linden game <Second Life>, and then overall grasping and understanding it as a artistic characteristic of the large numbers of RPG games, which inherit the three-dimensional digital technology and highly realistic virtual reality from the Linden game <Second Life>. This is the focus and innovation point of this thesis.

The first chapter Introduction clarifies the status of the relevant academic research; explains the background, reason and significance; states the innovation point, the research ideas and methods.

The second chapter investigates the origins of 'second life', concluding them to the artistic 'second world' creation, the practice of the Linden Lab game <Second Life>, and the extraction of RPG games' characteristics. Chapter Three analyses the characteristics of 'second life' in three aspects: the use of digital simulation technique, the virtual role-playing in the simulative 'second world', and the role of virtual life experience. Chapter Four divides 'second life' into three patterns: A hero complex prototype show, the reflection and salvation of the social aesthetic modernity context, the regression and inheritance of national culture of the post-colonial environment.

Guided by psychology of Humanism and game theory, Chapter Five analyses the mechanism of 'second life' in three aspects: the game players motivation and game types, the role-playing of game players, and the interaction of game layer in the virtual community. Chapter Six Conclusion discusses the relationship between the 'first life' and the 'second life'.

Key Words: RPG; Second life; Second World; Interactive simulation

厦门大学博硕士论文摘要库

目 录

第一章 绪论	1
一、研究背景	1
二、研究意义和目的	1
三、研究现状	2
1、国外研究现状	2
2、国内研究现状	6
四、研究内容及研究的思路和方法	8
1、研究范畴界定	8
2、主要思路与方法概述	10
第二章 “第二人生”的由来	12
一、艺术作品“第二世界”的创造	12
二、网游《第二人生》的实践	14
三、RPG 游戏特点的提炼	16
第三章 “第二人生”的特点	18
一、数字化拟仿技术的应用	18
二、拟仿“第二世界”中的虚拟角色扮演	19
三、虚拟角色人生历程的经历	21
第四章 “第二人生”的模式	23
一、渴望“分身”：英雄情结的“原型”显现	23
二、虚拟“来世”：审美现代性语境下对社会的反思与救赎	26

三、穿越“过去”:后殖民环境中对民族文化的回归与传承	28
第五章 “第二人生”的机制	32
一、玩家游戏动机与游戏类型	32
二、玩家对游戏角色的扮演	34
1、游戏类型与游戏角色	34
2、角色虚拟与角色扮演	36
3、“行动元”的“二度创作”	39
三、玩家在虚拟社区中的交互	40
1、游戏中的虚拟社区	40
2、虚拟社区类型及互动形式	42
第六章 结论：“第二人生”的影响	44
参 考 文 献	46
致 谢 语	49

Contents

Chapter One: introduction.....	1
1.Research background	1
2.Research significance and aims	1
3.Research status	2
3.1.abroad research status.....	2
3.2.domestic research status	6
4.Research contents, ideas and methods	8
4.1.definition of research scope	8
4.2.summarize of research ideas and methods	10
Chapter Two: the origins of ‘second life’	12
1.The artistic ‘second world’ creation.....	12
2.The practice of the Linden Lab three-dimensional digital game <Second Life>	14
3.The extraction of RPG games’ characteristics	16
Chapter Three: the characteristics of ‘second life’	18
1.The use of digital simulation technique.....	18
2.The virtual role-playing in the simulative ‘second world’	19
3.The role of virtual life experience	21

Chapter Four: the patterns of ‘second life’	23
1.A hero complex prototype show	23
2.The reflection and salvation of the social aesthetic modernity context.....	25
3.The regression and inheritance of national culture of the post-colonial environment.....	28
Chapter Five: the mechanism of ‘second life’	31
1.The game players motivation and game types.....	31
2.The role-playing of game players	33
2.1.the game types and game roles.....	33
2.2.the virtual roles and role-playing	35
2.3.the 'second creation' of game players	38
3.The interaction of game layer in the virtual community.....	39
3.1.the virtual community	39
3.2.the virtual community types and forms of interaction.....	41
Chapter Six: the influence of ‘second life’	43
Bibliography	45
Postscript	49

第一章 绪论

一、研究背景

数码游戏既是当今文化产业的重要组成部分，又是艺术理论的重要研究对象。艺术总是与一定的生产水平与经济发展水平相适应，在当代消费社会和大众文化审美日常生活化的背景下，伴随数字技术的蓬勃发展而发展起来的网络游戏已成为现代生活中不容忽视的一部分。在各类蓬勃发展的网络游戏中，最受欢迎的无疑是角色扮演类游戏（Role-Playing-Game）。

RPG 游戏的特点是由玩家扮演虚拟世界中的某一个或者某几个特定角色，在特定的场景下进行游戏。不同的角色根据不同的任务设置和统计数据（例如力量、灵敏度、智力、魔法等）具有不同的技能和天赋，这些属性会根据游戏规则在游戏情节中改变。玩家需在游戏过程中根据自己不同时刻所拥有的技能和天赋选择最有利于完成任务目标的故事分支和游戏方式，并通过获得物品、装备与能使自己升级的经验值和战胜敌人来使角色得到成长，并完成游戏中的剧情设置和目标设置。

因此，RPG 游戏体现的是对整个现实人生的再现和模拟。人们在真实世界与虚拟世界的双重背景下完成作为个体的成长，达到“本我”与“自我”的和谐统一与交互。同时，这种基于计算机技术运用与发展的网络游戏还在虚拟的层面上，为还原游戏的本质——人与人之间的互动提供了新的形式，成为一种全球化的生活方式。

二、研究意义和目的

数码游戏研究伊始是取叙事学取向，将数码游戏看成传统艺术的延伸，认为数码游戏的核心是叙事。随着数码游戏艺术性不断增强，数码游戏产业蓬勃发展与数码游戏研究的日益深化，西方学术界开始加强对数码游戏本体研究，试图为之寻找恰当的艺术定位，出现了游戏学取向。本研究的意义和目的正是依托在这种理论背景与产业背景之下。

从理论上讲，适应了当前更新艺术观念的需要，反映了重新思考艺术本质、

艺术特征、艺术功能等基本问题的必要性，体现了作为学科的游戏学本身发展的内在要求；从产业实践上看，正视数码游戏现状与作为审美境界和社会理想之具体化的高雅艺术之间的差距，希望通过自己的努力促进数码游戏产品质量之提升。

本研究将目的与意义落脚于游戏艺术的审美性研究，这并不是毫无根据的。事实上，早在 18 世纪，席勒就曾将传统意义上的游戏上升到审美的高度，他认为人性的完美和人的自由同游戏密切相关，“只有当人是完全意义上的人，人才游戏；只有当人游戏时，他才完全是人。”^①之后的赫伊津哈也曾论证过传统游戏的审美愉悦功能。他给“游戏”下了这样的定义：“游戏是在特定的时间和空间中展开的活动，游戏呈现明显的秩序，遵循广泛接受的规则，没有时势的必需和物质的功利。游戏的情绪是欢天喜地、热情高涨的，随情景而定，或神圣，或喜庆。兴奋和紧张的情绪伴随着手舞足蹈的动作，欢声笑语、心旷神怡随之而起。”^②和传统游戏相比，RPG 游戏具有更宽广的时间、空间，赋予人以更大程度的自由和情绪体验，毫无疑问也具有审美愉悦功能。在 RPG 游戏中，游戏时空为游戏者与虚拟世界建立起一种超主客体的关系，为游戏者提供了一种再社会化或重新社会化的梦想。

三、研究现状

1、国外研究现状

(1) 国外数码游戏研究现状

西方数码游戏研究存在着迥然有别的三种取向：一是叙事学取向，沿用原来的艺术理论，认为数码艺术的核心是叙事，以美国学者默里为代表；二是游戏学取向，仅仅将它们当成游戏（而非某种文本或叙事形式），强调数码游戏的特殊性，将数码游戏看作一种新兴的艺术类型，认为玩的动力学和交互对游戏来说是最为重要的，以挪威学者阿塞斯、芬兰学者埃斯凯利宁为代表，号称“游戏家”；三是折衷性取向，认为游戏学和叙事学的对立是人为的，游戏学并不排斥叙事学。

① （德）席勒：《审美教育书简》，冯承植译，北京：北京大学出版社，1984 年，第 90 页。

② （荷兰）约翰·赫伊津哈：《游戏的人》，何道宽译，广州：花城出版社，2007 年，史丹纳序。

在叙事学取向上,西方数码游戏研究已经取得了令人瞩目的成果。1997年,默里在其代表作《全息面板上的哈姆雷特》中从叙事学的角度对数码游戏加以考察,并提出了关于类似网络游戏的虚拟环境的美学理论。

之后,格拉斯奈出版了《明天的故事:交互性娱乐的未来》(2003)和《21世纪互动叙事技巧》(2004),详尽地阐述了他在互动叙事方面的主要观点,特别是探讨了游戏玩家如何与各种模拟状态达成互动。与此同时,一部分数码游戏叙事取向理论家也开始注意到数码游戏同传统叙事文本之间的差异。哥本哈根信息技术大学尤尔《游戏讲故事?》(2005)一文指出:在游戏和叙事中时间起作用的方式不同,在交互的“现在”和叙事的“过去”与“先前”之间存在与生俱来的冲突;玩家既是游戏之外的经验主体,又在游戏内扮演某种角色。^①

数码游戏本体研究是20世纪下半叶伴随着产业环境和文化环境的变化而产生的数码游戏研究转向。在具体到对RPG类型数码游戏的理论研究时,西方研究者都不约而同地将研究的重心放在了游戏学本体层面。

挪威学者阿塞斯是游戏学事实上的主将,他创造了文本类型学,指出超文本只是控制系统文本(他称之为“赛博”文本)可能的维度之一。他认为如冒险游戏、基于文本的多用户环境等“赛博”文本不只是由有序符号组成,而是像机器或符号生成器那样行动。这一表征领域在学术上有争论,打开了仿真与游戏研究的路径。(2003)阿塞斯还首先将“各态历经”(ergodic)概念引入文本研究:“各态历经现象是由某些类型的控制论系统(即作为一种信息反馈回路来操作的机器或人,每次被使用就生成一种不同的符号顺序)”生产的。^②

芬兰学者埃斯凯利宁与奥斯陆大学崔斯坦德在此基础上往前更进一步。在《视频游戏与配置性表演》(2003)一文中,两位研究者将系统(符号系统)区分为三类,即传统艺术(单态),各态历经艺术(多态)与计算机游戏。他们认为“赛博”文本等控制论系统文本有一种每次在被使用时不同地实现自我的潜能,因此也创造了阐释之外的问题,创造了以计算机游戏为代表的并非由阐释兴趣所支配的令人愉悦的系统与模式。人们在计算机游戏那里也必须进行阐释,但这样

① JUUL J. Games telling stories [M]// RAESSENS J, GOLDSTEIN J. Handbook of computer game studies. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005: 219—226.

② Aarseth, Espen. Aporia and Epiphany in Doom and the Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art[C]// Ryan, Marie-Laure. In Cyberspace Textuality: Computer and Technology and Literary Theory. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1999.

Degree papers are in the “[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)”. Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to etd@xmu.edu.cn for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库